JOYSTICK 136

Empire Earth

Medal of Honor

Soluces

AIDES DE JEUX

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 136

DITO

Casque Noir

C'est que vous n'avez pas fait les malins avec l'énigme du mois dernier. Celui qui n'a pas fait le malin non plus, c'est Captain ta Race avec Empire Earth. Mon Dieu, comme ce jeu à l'air difficile dans les deux dernières campagnes. J'ai cru qu'il allait mourir. Enfin, grâce à cette aide, vous aurez sûrement plus de chance que lui. Mais revenons à l'énigme. La solution du mois dernier était : 9997 Écus pour le chef, 0 pour le caporal chef et 1 pour chacun des autres. Pour la démonstration, elle n'est pas très dure mais un peu trop longue à donner ici. Pour l'obtenir, envoyez un mail avec comme objet : DEMANDE SOLUCE 135. Respectez bien l'orthographe pour que la réponse se fasse automatiquement. Le gagnant est ??? Ben, en fait, je n'ai que son adresse mail : Thevert Baron. Ce mois-ci, c'est Fishburne qui propose une petite énigme facile : une mère est 21 ans plus âgée que son enfant. Dans 6 ans, son enfant sera 5 fois plus jeune que sa mère. Question : Où se trouve le père ??? Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois d'avril. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

Bonne Chance !

JOYSTICK SOLUCES 136
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général :
Christine Lenoir
Directeur Délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

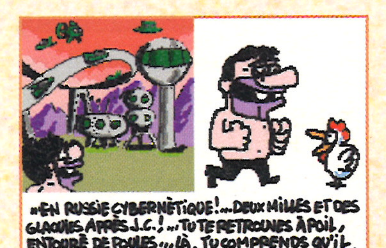
Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur : Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 136
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE



...JE ME SUIS MIS À TAPER COMME UN FOU SUR LES STUPIDES VOLAILLES QUI ME CERNAIENT!... COM-ME J'AVAIS UN CREUX À L'ESTOMAC, J'EN BOUFFAIS UNE TOUTE CRUE !...



..EN RUSSIE CYBERNÉTIQUE!...DEUX MILLES ET DES GLAQUIES APRÈS J.C.! ...TU TE RETROUVES À POIL, ENTOURÉ DE POULES... LÀ, TU COMPRENDS QU'IL FAUT FAIRE QUELQUE CHOSE POUR PAS DEVENIR FOU!

Empire Earth

Dernière partie

Guerre éclair

Vous en aviez rêvé, eh bien voilà la fin de ce jeu de fous. J'ai bien cru que je n'en viendrais pas à bout et que j'allais me cacher au fin fond de la Creuse pour qu'on ne retrouve pas ma trace. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, voici quelques petits conseils qui devraient vous faciliter la vie.

L'aviation est particulièrement importante à ce stade du jeu et si vous ne l'utilisez pas, vous n'aurez aucune chance de vaincre l'ennemi, en particulier sur la mission « Guerre éclair ».
À chaque fois, n'utilisez que les plus gros bombardiers et upgradez-les au maximum, surtout au niveau de la zone d'effet. Lorsque vous décidez d'attaquer plusieurs points en même temps, réduisez la vitesse du jeu de manière à avoir un contrôle total et précis de tous vos avions. Si par exemple, la cible où vous envoyez une dizaine de bombardiers est détruite au passage du troisième, vous pourrez prendre le contrôle des sept autres et les envoyer ailleurs.



LES UPGRADES

Upgradez toujours vos bâtiments au maximum ainsi que les unités qui sont efficaces. Lorsque vous obtenez des points, utilisez-les de manière rationnelle afin d'augmenter l'efficacité de vos troupes ou de votre civilisation.

LES SOINS

Vous pouvez avoir des lieutenants à partir des hôtels de ville et ceux-ci s'avèrent très efficaces lorsque vous envoyez des troupes au sol car ils les soignent quasi instantanément. Indispensable avec l'infanterie et les mortiers.

LES RESSOURCES

Comme tout bon jeu de stratégie qui se respecte, vous devrez récolter un maximum de ressources pour fabriquer votre armée. N'hésitez pas à fabriquer des citoyens en surnombre ainsi que des comptoirs à proximité des gisements,

quitte à les détruire par la suite. Vous pouvez aussi éliminer les citoyens en utilisant la touche Del ou Suppr de votre ordinateur.

Point N°01 :
Construisez tout de suite uniquement une bonne dizaine de bombardiers ME 110 que vous allez upgrader à fond. Construisez aussi quelques canons AA 88 mm autour de votre aéroport.

Point N°02 :
Construisez deux ou trois tourelles avec quelques fortins pour repousser les futures attaques.

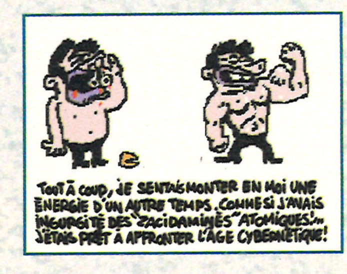
Point N°03 :
Faites une barrière de canons AA pour éviter de vous faire pilonner par l'aviation britannique lorsque vous lancerez votre offensive sur la Pologne.

Point N°04 :
Construisez un chantier naval et un dock. Bâtissez deux ou trois sous-marins que vous posterez au milieu de la flotte du Danemark avant d'attaquer la Pologne.

Point N°05 :
Attaquez tout de suite l'aéroport ennemi, puis rasez tous ses bâtiments et construisez rapidement un capitole pour récupérer des ressources. Exploitez aussi rapidement les gisements de minerai pour ne pas être à court de ressources. Construisez un autre aéroport en prévision de l'invasion du Danemark.

Point N°06 :
Détruisez les aéroports en priorité, puis rasez tous les bâtiments pour construire votre capitole.

Point N°07 :
Ne cherchez pas à détruire à tout prix tous les aéroports qui sont en France. Sécurisez les environs où vous allez construire votre capitole puis construisez rapidement ce dernier sans attendre d'avoir entièrement rasé le pays.





Préparatifs d'invasion



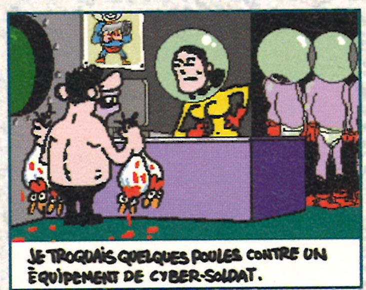
Point N°01 :
Placez deux sous-marins à cet endroit pour commencer à intercepter les transports ennemis.

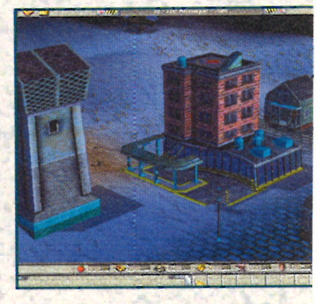
Point N°02 :
Placez vos navires dans cette embouchure pour protéger votre base et tirer sur les avions ennemis.

Point N°03 :
Ne touchez pas aux docks pour le moment et occupez-vous des aéroports les plus proches ainsi que de la DCA en utilisant un maximum de bombardiers.

Point N°04 :

Détruisez ensuite rapidement le capitole ainsi que les hôtels de ville, afin que l'ennemi ne puisse plus construire de bâtiments. Occupez-vous maintenant des docks et détruisez-les tous avant de vous attaquer à la flotte ennemie. Pour affronter celle-ci, construisez une bonne vingtaine de sous-marins et n'hésitez pas à vous débarrasser de vos avions ainsi que de vos aéroports pour avoir une flotte conséquente. Vous trouverez une grosse partie de celle-ci tout en haut à gauche de la carte.



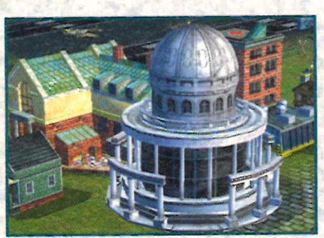


Opération Otarie

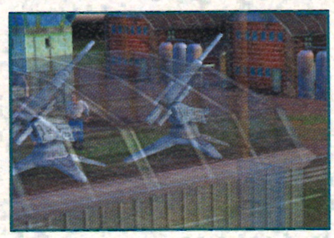
Tout d'abord, réduisez la vitesse du jeu afin de pouvoir mener plusieurs actions en même temps. Premièrement, utilisez tous vos bombardiers pour anéantir le plus vite possible tous les aéroports ennemis ainsi que leur DCA. Lorsque vous serez maître des airs, vous pourrez commencer à bombarder toutes les casernes et autres bâtiments servant à fabriquer tout ce qui peut vous nuire. Lorsque les États-Unis feront leur apparition, détruisez sans attendre les trois petits points verts que vous verrez sur la carte. Il ne vous restera plus qu'à investir les ruines du palais de Nottingham et à y construire un capitole avec les citoyens qui apparaîtront en bas à droite de la carte.



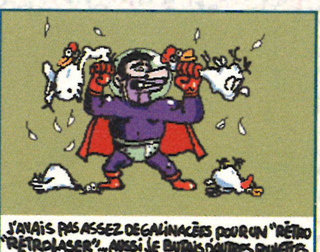








Le crocodile


J'AVAIS PAS ASSEZ DE GALINACÉES POUR UN "RÉTRO "RÉTROLASER"... AUSSI JE BUTAIS D'AUTRES POULETTES.

Point N°01 :
Récupérez le camion de pommes de terre afin d'y cacher Grigor, sinon vous ne pourrez pas passer le barrage.

Point N°02 :
Fabriquez tout de suite trois diplomates afin que ces derniers courent sans attendre parler à vos futurs alliers.

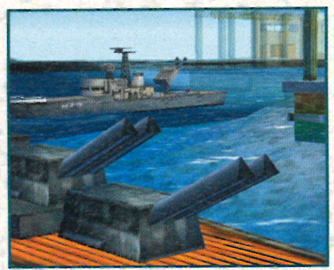
Point N°03 :
Envoyez un diplomate à Rostov et donnez votre tribut en fer en utilisant l'écran des alliances en haut à gauche. L'Ukraine est maintenant votre alliée et vous serez plus tranquille pour forger votre armée.

Point N°04 :
Envoyez un diplomate à Saratov et payez le tribut qui vous est demandé en or.

Point N°05 :
Avant de vous attaquer à l'ennemi, fabriquez un paquet de citoyens et envoyez-les partout où

vous verrez des gisements de fer. Upgradez tout ce que vous pourrez et atteignez rapidement l'ère numérique. Placez aussi quelques défenses devant votre base pour repousser quelques attaques, puis lorsque vous aurez fabriqué des bombardiers Titan, upgradez au maximum et rasez la base ennemie. Vous pouvez aussi utiliser des troupes terrestres si vous avez du mal avec la D.C.A.





8
6
5
4
2
3

Novaya Russie







Point N°01 :
Construisez tout de suite un aéroport et quelques tanks.

Point N°02 :
Envoyez tout de suite vos tanks détruire la D.C.A. puis des bombardiers Titan pour raser cette base. Ne vous occupez surtout pas des rebelles qui sont tout en bas à droite de la carte.

Point N°03 :
Collectez rapidement les ressources qui sont à cet endroit et essayez de protéger un peu ce lieu.

Point N°04 :
Sacrifiez des tanks pour détruire la D.C.A. puis vos Titans pour raser la base.

Point N°05 :
Sacrifiez des tanks pour détruire la D.C.A. puis vos Titans pour raser la base.

Point N°06 :
Envoyez un véhicule pour découvrir cette base qui vous appartient.

Point N°07 :
Envoyez un véhicule pour découvrir cette base qui vous appartient.

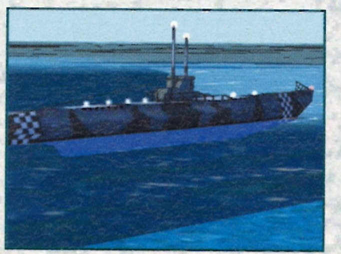
Point N°08 :
Détruisez la D.C.A. avec un navire puis envoyez vos Titans.

Point N°09 :
Rasez cette base avec quelques tanks ou vos Titans.





Relève de la garde





Point N°01 :
Partez de ce point et tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Visiter les points sur la carte.

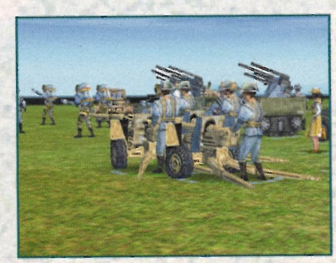
Point N°02 :
Vous pourrez soigner vos hommes à cet endroit.

Point N°03 :
Lancez l'assaut final avec tous les hommes que vous aurez récupérés.

1

3







Joyau de l'Est

Point N°01 :
Prenez possession de cette ville puis détruisez les universités, afin que vos prêtres puissent convertir les usines et les laboratoires. Faites attention à vos Apollon car ces derniers sont très précieux. Convertissez le maximum de citoyens, récoltez toutes les ressources que vous pouvez.

Point N°02 :
Faites entrer vos troupes en créant une brèche à cet endroit puis lorsque la place sera sécurisée, amenez Molotov afin qu'il s'empare de la technologie chinoise.

Point N°03 :
Créez une brèche à cet endroit, puis entrez en force dans la base sans Molotov. Faites le ménage autour de la machine afin que Molotov puisse l'atteindre.

Point N°04 :
Vous trouverez à cet endroit toutes les usines cybernétiques que vous pourrez convertir.






...ET À CE MOMENT LÀ, JE ME TRANS-FORME EN MI-TARACE MI-ROBOT!... DEUX JOURS ET DEUX NUITS QUE JE SUIS BLOQUÉ AINSI !?
INOUI !? FISH RÊVE EN HUIT BITS, SEIZE COULEURS!



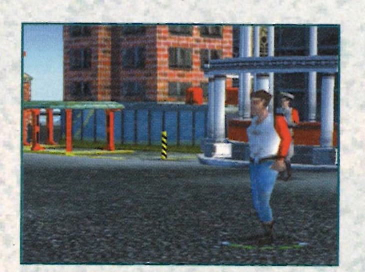
Un cœur qui change

Point N°01 :
Upgradez vos soldats tout de suite puis construisez un temple, afin d'avoir un sorcier qui vous permettra d'anéantir plus rapidement la base ennemie qui se trouve à l'autre bout de l'île.
Commencez rapidement à récolter des ressources et à ériger des défenses afin de vous protéger des attaques maritimes.

Point N°02 :
Implantez-vous sur cette base lorsque vous l'aurez nettoyée, puis construisez un aéroport avec quelques Titans.

Point N°03 :
Détruisez rapidement cette petite base ennemie, puis construisez pas mal de tours pour repousser les soldats ennemis.



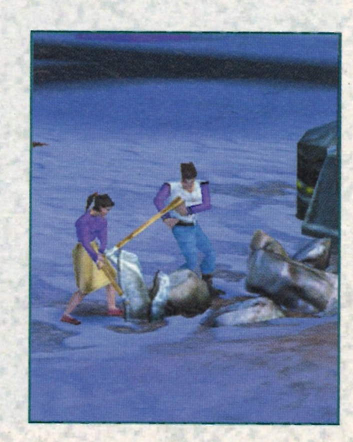




Point N°04 :
Rasez toute cette partie de l'île, puis bâtissez votre hôtel de ville sur le carré bleu.

Point N°05 :
Lorsque vous serez sur cette base, déployez rapidement vos Titans pour anéantir toutes les structures ennemies avant de retourner sur Cuba construire la machine temporelle.

Déployez des défenses autour de celle-ci afin de repousser les attaques qui arriveront lorsque vous aurez achevé sa construction. Gardez des ressources pour construire des frégates et des Sea Kings qui vous permettront de repousser les sous-marins. Amenez ensuite Molotov et Molly près de la machine lorsque celle-ci sera opérationnelle.







Une impression de déjà-vu

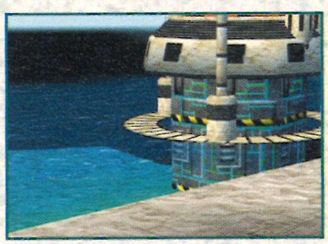
Point N°01 :
Bâtissez une solide défense en priorité pour repousser les attaques incessantes de chars ennemis. C'est votre unique préoccupation pour le moment.

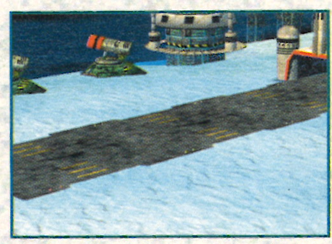
Point N°02 :
Dans la foulée, envoyez Molotov chez les Ukrainiens, puis faites-le revenir dans un recoin de la base afin qu'il soit en sécurité. Cette manip vous permettra d'obtenir des ressources supplémentaires un peu plus tard.

Point N°03 :
C'est la meilleure base pour envoyer des espions piquer la technologie ennemie. Lorsque vous aurez suffisamment de ressources, construisez des bombardiers et pilonnez cette base. Détruisez en priorité la machine temporelle.

Point N°04 :
Détruisez cette base en commençant par la D.C.A. puis la machine temporelle.

Point N°05 :
Terminez par cette base avec tous vos bombardiers, puis envoyez toutes vos escadrilles sur Grigor. Ce dernier est un peu coriace, mais n'est pas invincible. Lorsqu'il sera détruit, amenez Molotov devant le château.



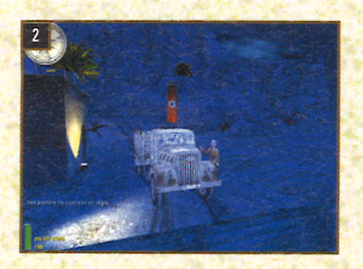



...PUTAIN!...QU'EST-CE QU'ILS ONT TOUS À SE FICHER DE MA GUEULE QUAND JE LEUR CAUSE D'EMPIRE EARTH, CES ABRUTIS !?
...ALLEZ, OLD TARACE! J'AI UN ARTICLE À FINIR!
HIN! HIN!
MERGITUR DE MERGITUR !!!
...J'EN CHIE, MOI, AVEC LES SOLUCES!...ILS SONT VRAIMENT TOUS DES IDIOTS, SURTOUT LE FISHBONE!
FIN

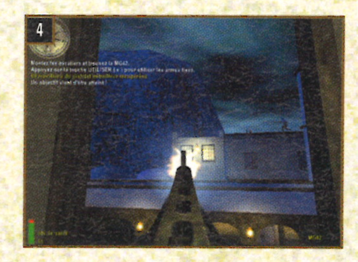
Medal of Honor

L'actualité des jeux étant assez pauvre en ce moment et Medal of Honor étant le soft le plus sympa du moment, il était presque évident d'en faire une petite aide de jeu. Joignant l'utile à l'agréable, voici donc la première partie que j'ai jouée en mode hard, ce qui apporte quelques ennemis supplémentaires à certains endroits.


1


2


3


4

MISSION 01 OPÉRATION TORCH

Vous commencez cette mission à bord d'un camion en compagnie de quelques hommes (Photo 01). Votre but est d'infiltrer le village afin de découvrir ce qu'il est advenu de l'agent qui a disparu, mais au premier poste de contrôle, la mission va partir en vrille (Photo 02).
Lorsque vous serez démasqué, sortez du camion et dirigez-vous vers le village. Tirez sur les bidons qui se trouvent à droite de l'entrée, ce qui vous permettra d'éliminer les deux gardes qui se planquent derrière. Lorsque vous passerez l'entrée, avancez un peu et allez sur la droite pour récupérer de quoi vous soigner. Continuez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez dans une cour où vous devrez ouvrir une porte (Photo 03). Dès que vous tenterez d'ouvrir celle-ci, vous tomberez dans une embuscade. Dégommez tout de suite le tireur qui se trouve au premier étage derrière la mitrailleuse, puis allez dans cette pièce pour utiliser cette dernière (Photo 04). Lorsque vous redescendrez, vous devrez rester sur vos gardes car plusieurs soldats ennemis débarqueront par cette fameuse porte. Lorsque la voie sera libre, passez la grille pour achever cette mission.


5


6


7

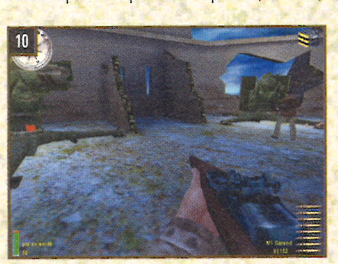

8

MISSION 02 LA MISSION DE DÉLIVRANCE

Balancez une grenade au-dessus du portail, puis tirez à travers celui-ci pour éliminer les récalcitrants. Passez ensuite sur la droite pour récupérer quelques points de vies, puis débarquez dans la cour. Entrez dans le bâtiment qui se trouve sur la gauche et je vous conseille d'y balancer une ou deux grenades, histoire de faire un peu de ménage (Photo 05). Montez ensuite à l'étage où vous attendent deux gardes qu'il vous faudra liquider rapidement afin qu'ils n'aient pas le temps d'exécuter l'agent (Photo 06). Lorsque vous aurez délivré votre homme, suivez-le et



couvrez-le afin qu'il puisse ouvrir la grille (Photo 07). Avancez rapidement jusqu'à une grande cour. Vous devrez infiltrer discrètement le grand bâtiment qui se trouve sur la droite, sans alerter les soldats postés près des projecteurs. Une fois à l'intérieur, suivez l'agent pour récupérer des documents et des explosifs. Montez à l'étage pour trouver un soldat que vous pourrez libérer. Ce dernier dispose d'un fusil à lunette et peut vous être utile (Photo 08). Descendez ensuite au sous-sol pour récupérer des explosifs (Photo 09).









Vous pouvez maintenant ressortir, mais prenez garde aux soldats qui stationnent près des projecteurs. Il est préférable de les éliminer avant de retraverser la cour. Faites sauter la porte qui se trouve au fond sur la droite, puis éliminez tous les soldats ennemis avant de poser la charge explosive sur le canon FLAK de 88 (Photo 10). Suivez ensuite l'agent pour terminer la mission.

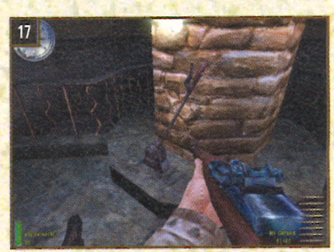
MISSION 03
SABOTAGE D'UN ATELIER DE MÉCANIQUE

Longez le mur sur la gauche, puis entrez dans le hangar. Allez vers les deux camions et sectionnez les câbles qui se trouvent dans les moteurs (Photo 11). Allez ensuite dans le deuxième hangar pour couper le câble du troisième camion. Sortez de ce hangar, puis dirigez-vous vers la gauche et allez derrière le premier char pour poser la charge explosive. Posez une autre charge sur le char qui est à l'arrêt, puis entrez dans le hangar pour déposer une charge près des caisses d'explosifs. Lorsque vous arriverez dans l'autre cour, éliminez les gardes qui sont dans les miradors, puis ceux qui sont au sol avant de poser les deux charges sur les deux chars (Photo 12). Lorsque vous aurez posé la dernière charge, planquez-vous derrière le hangar car vous aurez de la visite. Lorsque la place sera nette, entrez dans la maison du fond puis traversez-la pour vous retrouver dans une cour où vous devrez faire le ménage. Éliminez le garde qui est de surveillance dans le mirador, puis prenez la Jeep avec l'agent (Photo 13).









MISSION 04
LA ROUTE DU DÉSERT

Commencez par shooter rapidement les ennemis qui se trouveront sur votre route. Lorsque vous arriverez devant une barricade, détruisez celle-ci le plus vite possible afin de ne pas avoir trop d'ennemis sur le dos. Faites une sauvegarde rapide dès que vous faites une bonne action jusqu'à ce que vous arriviez au point de sauvegarde. Lorsque vous commencerez la deuxième partie, vous devrez vous retourner et shooter le camion qui vous suit. Lorsque vous arriverez sur la base d'aviation, vous devrez détruire tous les avions en prenant soin d'éliminer tous les ennemis qui tenteront de vous en empêcher (Photo 14).
Descendez dans le bunker, puis visitez toutes les pièces pour récupérer des munitions et vous refaire une santé. Allez ensuite détruire le matériel radio et shootez les gardes qui vont rappliquer (Photo 15). Prenez alors le monte-charge qui se trouve au fond du couloir pour descendre.







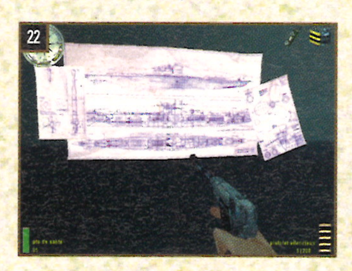
Lorsque vous arriverez dans le hangar, vous aurez pas mal de monde à dégommer puis vous devrez sortir et prendre la route jusqu'au phare (Photo 16). Grimpez tout en haut puis actionnez le levier (Photo 17). Ouvrez la porte qui se trouve juste derrière et shootez le camion qui va se pointer pour éviter d'avoir trop de soldats sur le dos. Lorsque vous redescendrez, allez sur la droite pour monter dans le camion conduit par l'agent (Photo 18).

MISSION 05 U-529 PAR LE FOND

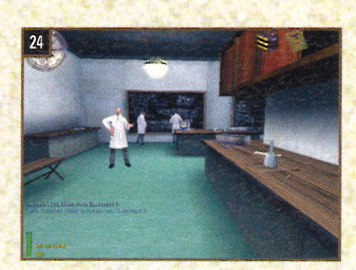
Décalez-vous doucement sur la gauche pour dégommer la sentinelle qui est postée dans le mirador. Shootez ensuite les deux gardes qui sont derrière la grille, puis utilisez votre viseur pour voir le commandant Grillo (Photo 19). Lorsque ce dernier vous ouvrira la grille, le bal va commencer. Ouvrez grand votre lunette et shootez rapidement tout ce que vous verrez. Prenez garde aux chiens car ils sont voraces. Après la grille, avancez sur la gauche pour entrer dans le grand bâtiment d'où sortiront trois gardes (Photo 20). Montez ensuite à l'étage pour saisir les



documents qui sont déposés dans le premier bureau (Photo 21). Passez dans le deuxième bureau pour vous emparer des documents qui sont sur le mur (Photo 22). Avancez dans le couloir suivant et préparez-vous à affronter pas mal de gardes avant d'arriver aux documents qui se trouvent dans le premier bureau sur la gauche, puis dans le petit bureau du fond. Redescendez au rez-de-chaussée et passez par la porte qui est maintenant ouverte. Soyez prudent car vous allez rencontrer beaucoup de soldats. Lorsque vous arriverez au bout du couloir, prenez votre fusil à lunette, car deux soldats sont en planque à l'autre bout de la base. Lorsque vous sortirez du bâtiment, dirigez-vous vers la droite pour contourner les baraquements et prenez garde aux recoins. Descendez dans le goulot et faites gaffe au poste de garde installé en bas car vous allez vous faire quelques amis. Évitez de vous servir de la mitrailleuse qui se trouve au-dessus car vous êtes trop vulnérable. Entrez ensuite dans le bâtiment qui est sur la droite et éliminez rapidement les trois gardes qui sont à l'intérieur pour récupérer quelques grenades. Montez, puis descendez les escaliers pour finir cette mission.







MISSION 06 U-529 PAR LE FOND

Revêtez tout de suite l'uniforme qui est sur le banc, puis faites en sorte de ne pas avoir d'armes à la main pour passer tranquillement devant les gardes (Photo 23). Montrez vos papiers au planton qui se trouve en bas, puis passez la porte qui se trouve sur votre gauche. Avancez sur la passerelle et allez jusqu'au bout pour entrer dans un laboratoire (Photo 24). Éliminez les trois scientifiques, puis cassez la machine qui est sur le bureau. Ressortez, puis descendez les escaliers pour aller sur votre gauche. Prenez le couloir qui vous mènera devant les sous-marins (Photo 25). Longez le quai jusqu'au bout, puis montez dans le bureau qui se trouve au-dessus pour récupérer de nouveaux papiers (Photo 26). Vous serez obligé d'abattre le gradé. Passez le dernier contrôle et montez à bord du deuxième sous-marin. À partir de maintenant, vous devrez agir très vite. Descendez tous les soldats, puis posez vos charges explosives dans la foulée pour ressortir le plus vite possible (Photo 27). N'oubliez



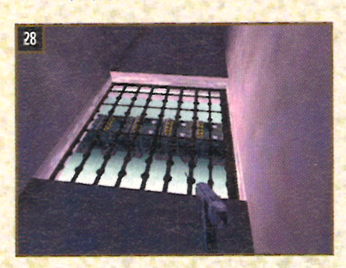


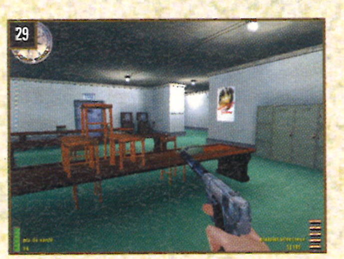


pas de récupérer les papiers qui sont tout au fond. Maintenant, le plus dur est de ressortir du sous-marin. Lorsque vous sortirez de ce dernier, foncez vers les caisses tout en tirant. Vous êtes appelé à recommencer pas mal de fois, surtout si vous êtes en hard. Lorsque vous aurez éliminé tous les gardes qui sont dans ce périmètre, passez la grille pour achever cette étape. Pour ce qui va se passer maintenant, vous allez devoir être très habile avec votre fusil à lunette, car vous allez avoir un paquet de soldats à dégommer. N'avancez pas trop vite et laissez-les se découvrir. Lorsque vous arriverez au niveau de la voiture, vous verrez pas mal de soldats sortir d'une porte, liquidez-les et passez par cette porte, puis entrez dans la gaine d'aération.

MISSION N°07 LA FUITE

Avancez dans la gaine et éliminez discrètement tous les gardes que vous pourrez (Photo 28). Attention aux gardes qui se trouvent dans la gaine. Sautez ensuite dans la pièce (Photo 29). Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'à partir de









maintenant, vous devez effectuer des sauvegardes rapides dès que vous aurez accompli une bonne action. Lorsque vous serez à l'extérieur, vous devrez rejoindre le wagon où vous attendent des amis (Photo 30). Essayez de descendre un maximum d'ennemis tout en fonçant vers l'objectif, mais ne perdez pas trop de temps.

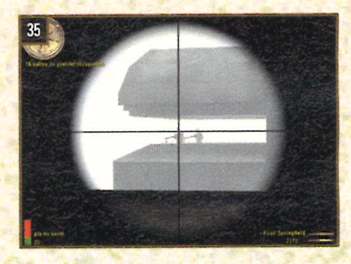
MISSION N°08

Voilà un passage particulièrement délicat à négocier. Dès que vous aurez la main, avancez et planquez-vous rapidement derrière les poutrelles qui se trouvent sur la droite (Photo 31). Attendez que les mitrailleuses se calment, puis allez vers la droite. Vous avez dû perdre pas mal de points de vie, mais vous pourrez rencontrer un toubib qui vous remettra sur pieds (Photo 32). Vous verrez qu'au bout d'un moment, cette partie du jeu n'est qu'une question de timing. Votre objectif est d'atteindre les barbelés qui sont à l'autre bout. Vous retrouverez un toubib qui vous soignera si vous en avez besoin. Ce qui, à mon avis, est quasiment certain (Photo 33). Vous devrez ensuite récupérer les bangalores qui sont à côté du trou (Photo 34). Prenez-les et restez dans le trou avant de repartir vers les barbelés. Allez vers vos hommes pour qu'ils puissent faire sauter les barbelés, puis foncez ensuite vers le mur lorsque la voie sera libre. Dès que vos hommes nourriront un tir de couverture, sautez dans le trou qui se trouve juste devant pour récupérer un fusil à lunette, puis couchez-vous pour sniper les deux mitrailleurs qui sont en haut. Foncez dans les trous pour vous protéger et sniper les mitrailleurs. Lorsque vous serez dans la tranchée, avancez doucement et dégommez









le garde placé derrière la mitrailleuse, puis allez chercher des munitions et de quoi vous soigner. Montez ensuite les escaliers pour passer au niveau suivant. Liquidez tous les soldats qui se trouvent dans le dortoir, puis grimpez à l'échelle sans vous laisser surprendre par le garde qui vous attend au-dessus. Lorsque vous l'aurez dégommé, balancez une grenade avant de monter. Grimpez ensuite tout en haut jusqu'au bunker d'où vous pourrez shooter tous les mitrailleurs qui empêchent vos hommes de progresser (Photo 35). Il ne vous reste plus qu'à sortir du bunker pour achever cette mission.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Qui n'a jamais pesté contre le machiavélisme des programmeurs de jeu, grommelé contre une traduction mal faite escamotant un indice vital, hurlé à cause des myriades de bugs qui compliquent cruellement la vie des joueurs PC. Sans compter : les quêtes qui s'emboîtent à l'infini, les pièges, les énigmes, les clefs cachées au 23e sous-sol, les... Stop ! Oui, la vie d'aventurier virtuel n'est pas simple. Mettez du baume sur les blocages et autres misères ludiques. Participez à En Détresse. C'est le lieu idéal où poser vos questions, et bien entendu, répondre à des confrères aventuriers en grande souffrance. Envoyez questions et réponses à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou utilisez l'adresse @mail : crack@joystick.fr. Unis, nous sommes forts... Très forts... Sûrement pas une boîte en fer blanc, pleine de ventilateurs, qui fera la loi.

Questions

FALLOUT TACTICS

Help ! Ceci est un message de détresse. Demande de soutien immédiat près de Macomb : forte résistance pseudo-mutante. Ai perdu deux hommes empalés par des guêpes. Deux hommes ont pu atteindre ce terminal pour communiquer avec QG. Le véhicule de marchandise m'a fait faux-bond. Est-ce une ruse extraterrestre ? Car il apparaît sur le Pip-Boy, mais non physiquement sur la carte. Bug dû aux rad ? Please, envoyez soutien, car nous manquons de munitions (du coup, je ne valide pas les objectifs de mission). Tenons position en attendant renforts.

• J'ai été obligé de me séparer du service après-vente de Virgin établi à Guatanamo (éradication totale par X-ray). C'est bizarre, je possède le patch sorti avec le coffret Fallout, mais il ne correspond pas en taille avec celui de Virgin. Merci d'avance de ne pas nous enterrer dans le désert.

Réf. : N°13601, Yace

MEDAL OF HONOR, DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Bonjour, j'ai un problème. Je n'arrive pas à avoir la première médaille dans « Medal of Honor : Débarquement Allié ». J'ai lu dans une soluce qu'il faut délivrer un prisonnier qui se trouve dans un camion (au début de la partie 2, mission 1). J'ai essayé de tuer le garde qui était dans le camion (je l'ai tué), mais le camion part quand même. Ce serait bien si quelqu'un pouvait me dire comment faire ! Merci d'avance.

Réf. : N°13602, Cedric

BALDUR'S GATE 2

Salut, j'ai deux petites questions sur Baldur's Gate 2. Avis aux pros de cet excellent jeu. Que gagne-t-on à tuer Démogorgon, en dehors des points d'expérience? Et comment tuer Draconis (il m'énerve celui-là) ? Merci d'avance.

Réf. : N°13603, Benjamin

LIGHTHOUSE

Un ami m'a offert ce vieux jeu d'aventure qui paraît avoir assez bonne réputation. Seulement, je bloque presque au début du jeu ! J'essaye de résoudre l'énigme du coffre, mais sans succès pour l'instant. J'ai essayé tout ce qui me venait à l'esprit pour les combinaisons, rien ne marche. Que faire ? Toute aide sera la bienvenue. Merci.

Réf. : N°13604, Nath

CLIVE BARKER'S UNDYING

Salut, je joue à Undying qui est un jeu bien flippant entre parenthèses. J'en suis à mon second voyage dans Oneiros. Je suis d'abord passé sur un sol dallé qui apparaissait à chaque pas et je suis arrivé devant une sorte de machine que je n'arrive pas à mettre en marche. Je suppose que grâce à elle, j'accéderais à une clé d'énergie, mais je n'arrive pas à ouvrir la trappe ni à mettre en route le mécanisme. L'espèce de mécanisme comprend un chaudron et un ventilateur (actionné par la vapeur ?). Je n'ai trouvé aucun levier ou interrupteur de mise en route. Quelqu'un pourrait-il m'éclairer de sa science ? Encore merci.

Réf. : N°13605, HellDog

MEDAL OF HONOR, DEBARQUEMENT ALLIÉ

Salut, ca va sûrement vous paraître idiot. J'en suis à la mission où je dois entrer dans le sous-marin. Bien que j'aie réussi à monter sur le pont du sous-marin, là, je n'arrive pas à rentrer dedans. Je ne trouve pas de trappe ou d'accès pour pénétrer dans le sous-marin. Que dois-je faire ? J'essaye d'ouvrir la grille sans succès. Comment déverrouiller l'écoutille ? Merci de votre aide.

Réf. : N°13606, Ltd Jones

STRONGHOLD

Hello, arrivé à la dernière mission dans le mode Campagne militaire (Tuer le Loup), je n'arrive pas à vaincre comme je le souhaiterais. Malgré de nombreuses tentatives, j'arrive toujours devant le Loup avec trop peu d'unités pour avoir une chance de le vaincre, et ses défenses me taillent en pièces à chaque fois. Quelle stratégie dois-je utiliser pour réussir ? À l'aide !

Réf. : N°13607, François

COMMANDOS 2

Au secours ! Je suis coincé à la fin de la mission bonus 3, et je ne comprends pas pourquoi. Mon seul objectif est de m'enfuir à l'aide du camion. Pas de problèmes : je le récupère, puis je fais monter tous mes hommes dedans et j'essaye de sortir de la carte. Mais il ne se passe strictement rien. Je ne récupère aucun point. Pourtant la mission paraît réussie, non ? Qu'est-ce que j'ai raté ? Je ne vois pas d'explication logique. Est-ce un bug du jeu ? Merci d'avance.

Réf. : N°13608, Nabuchodinosaur

Réponses

STARLANCER

Réf. : N°13003, DeathninjaSalut Deathninja.
Il faut en effet que tu utilises le Shroud pour t'en sortir. Une des clés du succès pour cette mission est l'utilisation du dispositif de camouflage (cloaking device) ; prévoir aussi des réservoirs supplémentaires et le plein de « Screamers ». Une fois que tu sautes vers le Borodin, tu commences le combat et une cinématique montre l'échec de l'attaque Gamma sur la station. Zut, le canon ionique est toujours opérationnel. Là, c'est à ton tour d'y aller. Il faut détruire les tourelles de défense, pour que les Rippers puissent placer les charges qui vont détruire le canon ionique. Sers-toi du dispositif de camouflage de la manière suivante : tu caches ton vaisseau pendant que tu voles autour de la station à la recherche des tourelles défensives. Dès que tu en trouves une, tu annules la fonction de camouflage, juste le temps de détruire la tourelle, et hop ! tu caches ton vaisseau à nouveau. Avec un peu de doigté, le canon ionique n'aura pas le temps de verrouiller ton vaisseau. Une fois les tourelles détruites, les Rippers arrivent et tu dois les protéger coûte que coûte. Il faut qu'au moins six Rippers réussissent à placer leur charge pour dégommer le canon. Reste dans les parages du Yamato et, dès que le cercle de communication jaune des Rippers s'affiche (indiquant leur arrivée), dirige toute l'énergie de ton vaisseau sur les moteurs, et utilise l'afterburner pour les rejoindre au plus vite. Reste près d'eux et protège-les des chasseurs ennemis. Une fois les charges en place, la mise à feu ne fonctionnera pas, et il faudra que tu déclenches toi-même manuellement l'explosion des charges (tire sur l'une des charges centrales). Enfin, le canon ionique pète... Mais tu n'es pas tiré d'affaire pour autant. Il faut détruire le cœur de la station (Screamers) après que Steiner a réussi à percer le blindage. Il te reste encore le combat final avec la garde noire. Selon comment tu te débrouilleras, le jeu propose plusieurs fins différentes. Bonne chance pour ton ultime mission.

Meteor

FALLOUT

Réf. : N°13307, Dim
Il n'y a pas d'interrupteur pour ouvrir les portes laser dans la base des mutants. Pour les barrières rouges, il suffit de passer au travers et de subir quelques dégâts. Pour les vertes, il faut réparer les bornes adjacentes, ce qui n'interrompt que temporairement le champ de force (utiliser la compétence Réparation, Passe-partout ou Sciences, je sais plus) ou, d'une manière plus radicale, placer un explosif sur l'émetteur. Pour ta barrière jaune, tu devrais aller voir le PC au nord-est (rez-de-chaussée) au cas où, ou encore ceux au milieu du même étage. Enfin, sache que la base ne contient pas trois niveaux, mais cinq. C'est au dernier sous-sol qu'il faudra dérober une carte de sécurité aux enfants de la Cathédrale, puis occire le lieutenant et enfin revenir dans la salle des ordinateurs pour provoquer l'autodestruction de la base (en trois minutes en mode Muet) grâce à ladite carte. Allez courage, la fin n'est plus très loin ! Il te reste encore Fallout 2 et Fallout Tactics à finir (Niark niark!).

Ours Brun, l'Habitant de l'abri, Karn

OUTCAST

Réf. : N°13403, SuperLapinou
Mon cher SuperLapinou, ainsi donc tu es bloqué dans le super jeu qu'est OUTCAST ! Écoute bien ce qui suit... Il ne faut pas placer les clés des essences dans les temples correspondants (comprendre : il ne faut pas mettre la clé de Ka dans le temple de Ka, la clé Eluee dans le temple Eluee, etc.). Si tu te réfères au schéma qui t'est donné, tu te rends compte que les temples sont « soumis » les uns aux autres (c'est la voie du Sankra : Fae (en haut sur la tablette) contrôle Eluee Eluee (à droite) contrôle Ka, Ka (à gauche) contrôle Ghanda et Ghanda (en bas) contrôle Fae). Il faut donc les placer de cette façon : dans le temple de Ka (là où il y a eu l'accident avec la dynamite), tu places la clé Eluee (en forme de vague). Dans le temple de Ghanda, il faut placer la clé Ka. Enfin dans le temple d'Eluee (avec Mazum), il faut insérer la clé Fae. Là, les escaliers du quatrième temple monteront et ne descendront pas. Tu pourras alors placer la quatrième clé (Ghanda). Bonne chance et que les carottes soient avec toi.

Marty, Shamaz Rabbit.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Réf. : N°13405, Cooli
Ha, enfin un joueur de RTCW, très bon jeu au fait ! Bon, Cooli, je vois où tu es. J'ai un peu galéré à cet endroit, je te rassure. Écoute bien, ou plutôt, lis. Tout d'abord, relis bien les objectifs de la mission. Ça y est ? Alors, quand tu entres dans le camp par le portail, tu auras préalablement tué les deux gardes à l'entrée (un en haut et l'autre devant le portail). Tu devras ensuite, avec le snipe, descendre celui qui est juste à côté du camion, puis celui qui est dans le baraquement de la même manière. Tu le verras par la fenêtre. Normalement, il ne te voit pas si tu restes à l'entrée. Ensuite, toujours avec le snipe, tu devras tuer celui qui est dans la tour, puis te déplacer le long du mur. Mais, vraiment collé le long du mur, tu iras jusqu'au camion sans te soucier de celui qui est au début du tunnel, normalement, il ne te voit pas. En fait, tu vas DANS le camion, en longeant la droite, près du mini-entrepôt (sorte de tente métallique, sans mur). Tu te mets à l'arrière du bahut, et puis c'est fini. Tu vois une démo et passes à la mission d'après.

Hunter, Rosminet

POOL OF RADIANCE RUINS OF MYTH DRANNOR

Réf. : N° 13406, Volgar
Salut Volgar. J'ai peur que les joueurs de POR Myth Drannor ne soient pas si nombreux que ça, à cause des bogues du jeu (ami, répète avec moi le mantra qui sauve : patch, patch, patch !). Sinon, pour ta question... C'est pas un truc de castor, c'est un truc de magicien ! Il faut que tu ordonnes à un de tes magiciens ou personnages doté d'un anneau magique, de frapper le rocher. Euréka ! avec l'anneau magique, ça marche. Bonne chance pour la suite.

Maurice le Gibelin

GABRIEL KNIGHT

Réf. : N°13505, Chris
Hello Gabi ou Chris (comme tu veux), la solution est très simple : 1) Pour trouver des jumelles, trouve la bécane des deux Américaines. Facile à reconnaître, elle est bleue. Ensuite, en fouillant la moto, tu devrais trouver des jumelles. T'as plus qu'à les piquer. 2) Pour regarder le rocher orange, va au site le plus haut du jeu : les ruines du vieux château (ou la tour dans le village, mais je ne sais pas si ça marche) et là, regarde vers une espèce de tache orange. T'as plus qu'à zoomer. Bonne chance pour la suite, tu en auras besoin.

Nico

FINAL FANTASY 8

Réf. : N°13508, Khazâd Imladris et Gonnhirrim Istaridûr
Non, tu n'es pas complètement con. En fait c'est moi qui le suis. Je me suis un petit peu complètement emmêlé les pédales sur l'endroit où trouver cette cloche. Alors, on reprend depuis le début. En entrant dans la citadelle d'Ultimécia, tu te retrouves dans le Hall d'entrée, normal. Monte les escaliers vers la double-porte sans la franchir, puis prends le balcon vers la droite. Passe la porte qui se trouve à droite de l'écran. C'est dans cette pièce que se trouve la cloche, tout en haut de l'écran, et je crois qu'on ne la voit que la 1re fois qu'on entre dans cette salle. Dans cet écran, sur la gauche, tu peux voir une chaînette qui pend du plafond et qui permet de sonner la cloche. Donc, descend au 1er niveau par les escaliers, place-toi devant la chaînette et appuie sur la touche d'action. La cloche sonne et tu as 59 secondes pour faire entrer l'autre groupe dans l'église. Le moindre combat en chemin te fera recommencer la manip car le compte à rebours sera terminé. Une fois l'Arme Oméga vaincue (plus de 5.000.000 de HP !), tu verras un superbe diplôme dans le tutorial du menu. Voilà, et encore désolé.

SV

Jeux Crack

Des caribous astucieux, de l'éléphant savant, des pingouins psychopathes, quelques castors retors, des bonobos rigolos ; toute cette joyeuse ménagerie vous attend dans les Jeux Crack. Ici, vous ne trouverez pas de trucs (non, cherchez pas, y en a pas), de bidouilles (quoi ?), de patches (où ça ?), de codes (ben non...). Ce mois-ci, retour en force de la nature et de ses animaux frappadingues. Bien sûr, tous ces pingouins, castors et caribous sont patiemment assemblés et vérifiés par nos soins (c'est bien connu : un castor vérifié en vaut deux). Si vous aimez les animaux, que vous désirez leur caresser le poil, tâter l'encéphale, ou simplement fournir des cacahuètes, écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou pour les interneteux : crack@joystick.fr

MEDAL OF HONOR, DÉBARQUEMENT ALLIÉ

1942... Blue Mike Pingouin, jeune lieutenant du 1er bataillon de Rangers, s'apprête à affronter les redoutables forces de l'axe. Théâtre des opérations : Arzew. Chances de réussite : minces. Mais, sous son treillis qui sent le neuf... Blue Mike Pingouin dispose d'une arme classifiée : des codes ultra-secrets pour la version française 1.2 Azerty de MOHDA.

POUR ACTIVER LE MODE TRICHE

Au bureau Windows, cliquez sur l'icône du jeu avec le bouton gauche. Sélectionnez « Propriétés » puis onglet « Raccourci ». Dans « Cible », vous verrez le chemin d'accès au programme. Si ce chemin d'accès est entre guillemets, voir les NOTES, sinon procédez comme suit : derrière le chemin d'accès, ajoutez les paramètres : « +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 » séparé par un espace de « MOHAA.exe ». Cliquez sur « Appliquer » puis « OK ». Vous n'avez plus qu'à lancer le jeu par l'icône modifiée. Allez au menu des « Commandes Avancées » (accessible par l'appareil tout en haut de la pile sur le bureau, à partir du menu principal du jeu). Cochez l'option « Console » et cliquez sur « Appliquer ». Retournez au menu principal et chargez ou lancez une nouvelle partie. Dans le jeu, appuyez sur la touche [petit 2], au-dessus de TAB, pour ouvrir la console. Tapez l'un des codes secrets de la liste, puis à nouveau [petit 2] pour retourner au jeu.

CODES EFFET

DOG : Invincibilité Activée/Désactivée (*).
FULLHEAL : Barre de vie au maximum (*).
VERSION : Donne la version du jeu (*).
KILL : Le personnage meurt (*).
LISTINVENTORY : Affiche l'inventaire du personnage (*).
WUSS : Donne toutes les armes et munitions.
NOTARGET : Désactive l'I.A. des ennemis (ils ne vous voient plus, mais attention à la détection par les projecteurs...). Act./Désact.
NOCLIP : Plus aucun clipping, vous pouvez traverser les murs. Sautez pour monter. Activ./Désact.
COORD : Donne les coordonnées actuelles géographiques (3 valeurs), ainsi que les coordonnées de position corporelle du personnage (3 valeurs). Ces paramètres sont utilisables respectivement avec les codes TELE et FACE (*).
TELE X Y Z : Téléportation du perso à l'endroit de la carte défini par les valeurs X Y Z (pas d'obligation de conserver les décimales).
FACE X Y Z : Détermine la position corporelle du personnage, en remplaçant les paramètres par les valeurs désirées (de 0 à 360). Avec X = élévation, Y = orientation, Z = position du corps. Par ex. « FACE 0 180 0 » provoque un demi-tour, « FACE 0 0 180» pour marcher sur les mains. « FACE 0 0 0 » ramène à la normale.
HEALTH X : Permet de remonter la barre de vie. Toute valeur de X égale ou supérieure à 1 met la vie au maximum. Avec X = 0, vous titubez, au bord du coma.

LES ARMES

GIVEWEAPON #### : Pour obtenir l'arme désignée par #### (ex : GIVEWEAPON WEAPONS/P38.TIK donne le P38). Avec #### qui doit prendre la forme suivante : «WEAPONS/NOM_DE_L'ARME» avec la partie NOM_DE_L'ARME à choisir dans la liste qui suit :

CODE ARME DESIGNATION

• ALLIÉS

COLT45.TIK : Colt 45
M1_GARAND.TIK : Fusil M1 Garand
SPRINGFIELd.TIK : Fusil Springfield 1903

THOMPSONSMG.TIK : Pistolet Mitrailleur Thompson
BAR.TIK : Fusil automatique Browning FAB
M2FRAG_GRENADE.TIK : Grenade défensive Mark II
SHOTGUN.TIK : Fusil à pompe Winchester
BAZOOKA.TIK : Lance-roquettes antichar

• WEHRMACHT

P38.TIK : Pistolet Walther P38
KAR98.TIK : Fusil Mauser KAR 98K
KAR98SNIPER.TIK : Fusil de sniper KAR98
MP40.TIK : Pistolet Mitrailleur MP40
MP44.TIK : Pistolet Mitrailleur Sturmgewehr StG 44
STEILHANDGRANATE.TIK : Grenade à manche
PANZERSCHRECK.TIK : Lance-roquettes

CHANGER DE NIVEAU

MAP #### : Pour aller au niveau de jeu désiré, remplacez #### par l'un des noms de niveaux choisis dans la liste qui suit :

NOMS DE NIVEAUX

M1L1, M1L2A, M1L2B, M1L3A, M1L3B, M1L3C, M2L1, M2L2A, M2L2B, M2L2C, M2L3, M3L1A, M3L1B, M3L2, M3L3, M4L0, M4L1, M4L2, M4L3, M5L1A, M5L1B, M5L2A, M5L2B, M5L3, M6L1A, M6L1B, M6L1C, M6L2A, M6L2B, M6L3A, M6L3B, M6L3C, M6L3D, M6L3E.

CRÉER DES ITEMS

SPAWN #### : Cette commande permet de créer des objets et même des soldats ! Remplacez #### par :

PLAYER/AMERICAN_ARMY.TICK : Pour créer un soldat américain.
ITEMS/BINOCULARS.TIK : Pour créer une paire de jumelles.
ITEMS/DM_50_HEALTHBOX.TIK : Pour créer une boîte à pharmacie de 50 points.

NOTES *: Pour saisir correctement les paramètres dans la ligne « Cible », il faut que le chemin d'accès au programme dans l'icône ne soit pas entre guillemets. Si c'est votre cas, vous pouvez essayer la manip suivante :*

• Copiez vos sauvegardes de jeu (contenu de main\save) en sureté ; vous les remettrez à leur place plus tard. Désinstallez le jeu, et faites une nouvelle installation. Arrivé à l'écran, « choisissez l'emplacement cible », utilisez l'option « Parcourir » pour installer le jeu ailleurs que sur la partition C : (partition avec la place nécessaire bien sûr) et avec un autre type de chemin, par exemple : « D:\EA\MOHDA » au lieu de « C:\Program Files\EA GAMES\MOHDA ». Finissez l'installation du jeu en acceptant la création du raccourci bureau. Vous disposez maintenant d'un raccourci avec ligne « cible » sans guillemets.

• Il est à remarquer que les codes repérés par une étoile (*) fonctionnent même sans « +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 » dans la ligne cible de l'icône du jeu. Respectez les caractères « soulignés » quand les codes en comportent, et pour la saisie des chiffres, n'utilisez pas le pavé numérique, mais les touches du clavier alphabétique (avec MAJ).

STAR WARS : STARFIGHTER

Aux commandes de son Starfighter NX-02, Nanar, l'éléphant savant du Centaure, patrouille dans la galaxie. En bricolant son droïde de combat, il a trouvé tout un tas de commandes cachées. Le droïde est un modèle Azerty français version 1.0.

• Pour saisir les codes, il faut aller dans le menu « Options », se déplacer dans le choix « Code », saisir l'un des codes de la liste suivante, puis valider par [Entrée] et retourner au jeu.

CODES EFFET

Overseer : Accès à toutes les missions normales et bonus, et choix de tous les vaisseaux (y compris Infiltrator de Dark Maul et N1 experimental). Si besoin, aller activer dans « Missions Bonus » le vaisseau désiré par entrée.
Director : Mode réalisateur cinéma. Allez en mode jeu pour voir une démo de la mission choisie.
MiniMe : Passage en « mode invincible ».
JarJar : Passage en « mode Jarjar ».
NoHud : Fait disparaître le « HUD » (plus aucun instrument de bord ne s'affiche).
BlueNSF : Débloque le vaisseau bonus EX N-1.
James : La journée de travail de James le graphiste.
Woz : Oeuf de pâques bonus spécial Noël.
Heroes : Graphismes artistiques des personnages du jeu.
Ships : Graphismes artistiques des divers vaisseaux et véhicules.
Planets : Graphismes artistiques des diverses planètes et bases du jeu.
LaTeam : L'équipe de développement du jeu.
SITeam : L'équipe de développement n°2.
Simon : Anniversaire de Simon.
Crédits : Crédits du jeu.
LtdJGD : Affiche le message « Hello to my two boys ».

ZAX THE ALIEN HUNTER

Toto le bonobo est un prospecteur galactique. Crashé sur une planète étrangère, il ne pense qu'à collecter les minerais rares. Hélas, des robots maléfiques ont mis la main sur les précieux cristaux tant convoités. De plus, ces robots ont réduit en esclavage les pacifiques indigènes chevalins de ce monde. Les quelques conseils suivants seront très utiles à Toto, pour devenir un libérateur riche et surtout vivant (pour la version française azerty 1.1) :

• Les pièges jonchent très souvent les petites grottes à « sangliers ». Pour les éviter, il suffit simplement de faire le tour de la grotte collé au mur. Ne marchez pas sur les ossements, il y a presque toujours un piège en dessous. Observez attentivement le sol. De tout petits picots alignés trahissent une chausse-trappe. Dans les salles des temples souterrains, une multitude de petits trous par terre indique un sol piégé par des pointes.

• La fabrication d'armes et de matériel consomme beaucoup de minerai. Si vous ne gérez pas le stock de minerai avec rigueur, vous risquez de manquer de matière première ensuite pour créer les armes et boucliers les plus puissants. Évitez donc complètement la création de « tourelles automatiques » totalement inefficaces (préférez le drône volant), et

Jeux Crack

réfrénez au maximum vos envies de fabrication de trousses de secours (employez les fruits ou le bloc médical de bord) ou de recharges d'arme (exploitez au mieux les bulles bleues à la place). La fonction zoom du jeu est un très gros avantage. En réduction maximale, elle permet d'embrasser d'un seul coup d'œil une grande part de la zone de jeu, et comme il n'y a pas de « brouillard de guerre »... Il est facile de planifier un plan de bataille, facile de détecter les concentrations d'ennemis, les sentiers cachés (cherchez du minerai entre les arbres par exemple) ou très important : facile de repérer les consoles de contrôle des téléporteurs (qui matérialisent les robots hostiles) pour les détruire sans perte de temps. Et comme votre portée de tir dépasse largement la portée de détection des ennemis, il est souvent possible de les détruire à distance sans qu'ils aient pu bouger le petit doigt.

• Lorsque vous devrez vous battre contre les diverses incarnations d'Azah-Pan et ses serviteurs, évitez la confrontation directe. Il est beaucoup plus simple de rester à distance en se cachant derrière un obstacle, ou dans un recoin, et de se placer au ras du mur pour tirer. Soit vous utilisez une arme à tir indirect (projectiles rebondissants du lance-grenades), soit une arme à tir direct en visant soigneusement à ras de votre obstacle protecteur. L'ennemi a tendance à aller se bloquer au-dessus de l'obstacle, et comme il tire moins précisément que vous, ses salves ne vous toucheront pas, si vous avez bien arrangé votre affaire. Vous battrez ainsi les « boss » à l'usure. Il faut absolument éviter de se faire prendre sous un tir croisé d'ennemis multiples. Normalement, le même principe permet de détruire un par un vos ennemis, si le « boss » est entouré de nombreux serviteurs.

• Avec les robots les plus puissants (tueurs sphériques, surveillants) lançant des missiles ou des grenades, employez toujours les armes capables de les tuer en une fois (lance-missiles, dissecteur nucléaire...) et esquivez les missiles ou grenades. L'idéal est de disposer d'un espace libre important derrière vous, pour que les projectiles adverses n'explosent ou ne rebondissent pas sur un obstacle proche. Apprenez à viser et tirer pendant que vous vous déplacez en esquivant, c'est très utile par rapport aux ennemis lents, ou aux tourelles qui n'arrivent pas à verrouiller une cible mobile.

• Vous aurez quelques fois à franchir des salles remplies par des armées de robots, générés par plusieurs téléporteurs indestructibles, ce qui semble un obstacle insurmontable car votre bouclier tombera rapidement à court d'énergie dès que vous serez au contact avec la multitude qui se renouvelle sans arrêt. Une excellente solution est de « dézoomer » pour obtenir une vue globale ; de se placer hors de détection des robots mais avec une ligne de tir donnant dans la salle. Détruisez tranquillement un maximum de robots à distance, jusqu'à ce que les bulles d'énergie forment un tapis de bulles comportant beaucoup de sphères jaunes. Voilà, vous n'avez qu'à foncer dans la salle et rester sur le tapis de bulles pour vous battre en rechargeant quasi en permanence votre bouclier et votre arme.

ETHERLORDS

Lèdébord caribou sauvage, enfant des Vitaux, est l'un des nouveaux seigneurs de l'Ether. Passé maître dans l'art de la magie des plantes, il est hélas en conflit avec de belliqueux voisins, eux-mêmes portés sur la sorcellerie. Heureusement, une nuit sans lune, il a tiré d'un puits enchanté de modèle V. F. Azerty 1.0, un sac de cuir plein de runes magiques, à utiliser en mode Campagne.

• Lancez le jeu et chargez ou commencez une partie. Pour ouvrir la console de saisie, appuyez sur la touche [%ù] (à droite du M). Il faut à présent activer le mode de triche en tapant : « EtherRevelation » suivi d'Entrée (attention ! Respectez les majuscules et minuscules). À présent, choisissez dans le sac, le code runique qui vous plaira, tapez-le, validez par Entrée et retournez au jeu par [%ù]. Il existe deux grandes catégories de codes : ceux qui fonctionnent uniquement au niveau de la carte du pays et ceux prévus seulement pour le mode « Combat ».

CODES POUR L'ÉCRAN CARTE DU MONDE

• CODES RÉSULTAT

give all : Donne 15 unités de chaque ressource (sauf ether).
Win : Vous gagnez (victoire) la mission en cours. Passage au niveau suivant.
Lose : Vous perdez la mission en cours (défaite).
open_fog : Toute la carte est visible, plus de brouillard de guerre (respecter le caractère [souligné]).
hide_fog : Rétablit le brouillard de guerre.
view resources : Liste des ressources possédées dans la console (lotus, rubis, diamants, etc.).

CODES POUR LE MODE COMBAT

• CODES RÉSULTAT

win : Vous gagnez le combat en cours.
Lose : Vous perdez le combat en cours.
Swap : Échangez votre place avec l'ennemi (pour lui piquer son tour).
view_hand : Affiche le jeu de sorts possédés par l'ennemi.

hide_hand : Cache la liste des sorts possédés par l'ennemi.

change health XXX : Met les points de vie du héros à la valeur XXX.

change mana XXX : Met les points d'éther du héros à la valeur XXX.

add creature #### : Invoque la créature désirée, qui se met à votre service. Avec #### à remplacer par le code de quatre lettres (en Majuscules) de la créature choisie dans la liste (partielle) qui suit. Lorsque vous aurez atteint le nombre maximal de créatures permises sur le terrain, vous pouvez quand même continuer à créer des monstres, ils se transforment alors en cartes d'invocation présentes dans votre jeu de sorts. Ex. : « add creature AREL » vous donne un élémentaire de l'air.

CODES CREATURE

ANTN : Ancien Sylvain
AREL : Élémentaire de l'air
AVAS : Aviak Assassin
AVSC : Éclaireur Aviak
BATT : Chauve-souris
BEQN : Reine des abeilles
BEWK : Abeille ouvrière
BEWR : Abeille soldat
BGVL : Gros véloce
BLDG : Dragon noir
BHMO : Matriarche Occulus
BUDG : Dragon bleu
CCLP : Cyclope
EREL : Élémentaire de terre
GBAT : Chauve-souris géante
GBBR : Charagouin
GBGN : Brigands charagouins
GRDG : Dragon vert
GROG : Ogre gris
IRMC : Mekos de fer
IRMZ : Mécasaurus de fer
KBWR : Guerrier Kobold
KBEL : Doyen Kobold
LMWD : Capitaine Lamia
MCWO : Ver de bronze
MNTS : Mante
MOTI : Tique mère
NWLF : Loup de la nuit
OGKN : Roi ogre
ORWR : Guerrier Orc
RKWL : Mur de roche
TIWR : Tique soldat
VBAT : Chauve-souris vampire
WRSP : Spectre guerrier